

will sing a psalm	Thrush	–	–
will toll the bell	Bull	–	–

Художественное слово имеет такие отличительные характеристики и параметры, как контекстуальная мотивированность и детерминированность его ситуацией [см.: 2]. Параметры зооморфных кодов в английском и русском языках схожи, но культурные мифы, которые за ними стоят, различны. При переводе сборника *Nursery Rhymes* на русский язык необходимо попытаться сохранить уникальные черты английского лингвокультурного социума, присутствующие в английских детских стихотворениях.

Список литературы

1. Красных В. В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология : курс лекций. М. : Гнозис, 2002. 284 с.
2. Масленникова Е. М. Виды мотивированности слова в художественном тексте // Вестник Тверского гос. ун-та. 2013. № 24. Сер. Филология. Вып. 5 : Лингвистика и межкультурная коммуникация. С. 213–222.
3. Стихи Матушки Гусыни : на англ. и русск. яз. М. : Радуга, 2003. 384 с.

Е. В. Волкова (БашГУ)

СРЕДСТВА ВЫРАЖЕНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНЕКДОТАХ

Людвиг Витгенштейн как-то сказал: «Ты, в сущности, не знаешь, что ты имеешь в виду под словом игра» [цит. по: 1, с. 142]. Его интересовало это порождение человеческого, он хотел понять, что же является общим для всех игр, что свойственно им всем? Казалось бы, это достаточно легкий вопрос и ответ на него найти довольно просто. Но такие характерные для игры признаки, как развлечение, победа, поражение, удача, ловкость, соперничество, свойственны далеко не всем играм. К примеру, в пасьянсе нет соперничества, в подбрасывании мяча нет ни победы, ни поражения, в шахматах отсутствует удача и ловкость.

«ИГРА, вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате ее, а в самом процессе» [2]. Можно ли, однако, считать «непродуктивной деятельностью» футбольные, хоккейные, шахматные матчи, приносящие участникам и организаторам громадные прибыли, а зрителям – удовольствие от волнующего зрелища? Интересующий нас вид игры (языковая игра) также не подходит под приведенное выше определение игры: хорошая шутка (вспомним шутки Пушкина, Минаева, Маяковского, остроумные анекдоты) – это продукт, имеющий такую же эстетическую ценность, как любое произведение искусства.

Иногда считают, что языковая игра – это игра слов. Действительно, на обыгрывании лексической многозначности или омонимии построен основной, самый распространенный вид языковой игры – каламбур. Для

языковой игры используются (пусть не в равной степени) ресурсы всех языковых уровней.

Языковая игра активизирует внимание носителей языка к языковой форме, к ее структурным элементам, она связана с ситуацией неожиданности, обусловленной нарушением в игровом тексте каких-либо норм и стереотипов и осознанием этого нарушения.

Например, Л. Витгенштейн определяет языковую игру как одновременно и контекст, и исторически сложившуюся форму деятельности. Указывая на то, что в языковой игре действия и слова тесно взаимосвязаны, Витгенштейн выступает против сугубо теоретического рассмотрения языка как формальной структуры, картины, набора значений. Целью Витгенштейна является показ того, что все формы опыта и деятельности представляют собой проявления языка и невозможны вне его. Языковая игра – это особый вид речетворческой семиотической деятельности.

В свете металингвистики языковая игра определяется как и всякая игра, она осуществляется по правилам, к которым относится: 1) наличие участников игры – производителя и получателя речи; 2) наличие игрового материала – языковых средств, используемых производителем и воспринимаемых получателем речи; 3) наличие условий игры; 4) знакомство участников с условиями игры; 5) поведение участников, соответствующее условиям и правилам игры.

Как лексико-стилистический прием языковая игра – это некоторая языковая неправильность (или необычность), и, что очень важно, неправильность, осознаваемая автором и намеренно допускаемая. При этом читатель должен понимать, что это «нарочно так сказано», иначе он оценит соответствующее выражение как неправильность или неточность.

Функциями языковой игры являются и случаи дружеского подтрунивания, любовного подшучивания, стремление развлечь себя и собеседника, а также стремление к самоутверждению. Можно выделить еще одну чрезвычайно важную функцию языковой игры – языкотворческую.

Чтобы научиться шутить, полезно знать, как создаются шутки и анекдоты и какие приемы, способы и принципы используются для их построения. Многие шутки построены одновременно на нескольких принципах:

– аллитерация:

Роуз в поле бритву нашла,
К Джейку с вопросом она подошла.
Джейкоб ответил: «Губная гармошка».
Все **шире** и **шире** улыбка у **крошки**.

Аллитерация в анекдотическом стихотворении создает эффект комизма. Использование такого приема в мини-произведениях шутливого характера дает богатую пищу пародистам.

– интонация:

Сидят Эммет и Джаспер. Эдвард чихает.
Будь здоров!
Спасибо!
Пожалуйста!
Не умничай!
Да иди ты!

Благодаря интонации рассказчик имеет возможность заинтересовать слушателя, удивить, испугать, но в нужный момент раскрыть смысл интриги и рассмешить (к чему он – рассказчик – и стремится изначально).

– нарочитое нарушение действующих орфографических правил:

Идет Эдвард по улице. И видит, на ветке, держась зубами, висит Белла.
Эдвард (испуганно):
– Белла, что случилось?!
Белла (не разжимая зубов):
– Не вишь, **шок берёжовый** пью.

– удвоенное написание гласных и согласных:

– Тепло ли тебе девица, тепло ли тебе красная? – спрашивал Дед Мороз, бегая вокруг замерзающей маленькой девочки.
– Д-да ид-ди т-ты, д-дальтоник, – стуча зубами, ответила синяя девочка.

– шутливое нарушение принципов употребления прописных и строчных букв:

Украинский комментатор:
– Новости спорта... **СПОРТилось** сало!

– обыгрывание сокращений:

Бэлла спрашивает:
– Сэм, а какой породы Джейкоб?
– **Вампиродав**.
– Странно... Но он не похож на вампиродава... маленький... худенький...
– Потому и вампиродав... им вампиры давятся...

Часто благодаря сокращению создается эффект пренебрежения истинной.

– аномальность опущения основы слова:

Выходя из аудитории, профессор говорит:
– Следующая лекция состоится во вторницу... – а потом кричит в дверь, – «**ник!**»

– расчленение словоформы:

Собираются Эд и Белла на пикник.
Эдвард Белле:
– Дорогая, я тут подумал о Джейкобе и...

Белла:

– Нет! Даже не говори! Джейкоба на шашлык – **ни-ког-да!**

Это один из самых распространенных способов языковой шутки в художественной литературе.

– транспозиция форм числа:

Одна девочка закончила университет...

Существительное в единственном числе может служить для обозначения собирательного образа. В данном случае *девочка* выступает в качестве образа многих молодых людей, закончивших университет, заключая в себе некую комическую таинственность касательно будущего этой *девочки*.

– обыгрывание категории вида и времени, компрессия:

Школа. Первый класс. Идет урок арифметики. Учительница спрашивает у еврейского мальчика:

– Бенья, представь себе, что у тебя 6 яблок, **половину** ты дашь Ване, сколько у тебя останется?

– Таки, пять с половиной!

Из слов, входящих в некоторое словосочетание, остается одно, вбирающее в себя значение всего словосочетания. Значения опущенных компонентов различны, они определяются контекстом.

– обстоятельства места:

– У моих паППы и маММы ниККогда не было детееей.

– А откуда же тогда вы?

– Я из ЭсТоонии...

Языковая игра может заключаться в нарушении правил сочетаемости обстоятельств с глагольным словом.

– синтаксическая контаминация:

Не так страшен стоматолог, как его преЙскурант.

– использование номинативных единиц:

– Вовочка! Как зовут твою маму?

– Не знаю.

– Ну, а как ее папа зовет?

– **«Иди сюда».**

Обыгрывание номинативных единиц заключается обычно в том, что в качестве номинаций используются группы, имеющие обычно предикативное или автономное употребление. Чаще всего эти группы вводятся в предшествующем тексте или предполагаются общеизвестными. Нередко они заключаются в кавычки. Синтаксическая функция этих групп может

быть различной – подлежащее, сказуемое, дополнение, обстоятельство.

– обыгрывание свойств фразеологизмов:

Вчера к Вольтури поступил **тревожный звонок**. Вампиры занервничали, но трубку не сняли.

Обыгрыванию чаще всего подвергается природа фразеологизма, его вторичный, производный характер. Единицы, входящие в состав фраземы, ведут себя в предложении не так, как эти же единицы в составе свободных словосочетаний. В частности, по сравнению со словами, фраземы характеризуются ограниченной сочетаемостью с другими элементами текста, обычно не могут иметь зависимых и не могут заменяться анафорическими местоимениями.

Система средств и способов реализации комических интенций в анекдоте представляет собой достаточно условную коммуникативную подсистему русского языка/речи. Она некоторым образом замкнута, относительно независима от естественного рече-языкового субстрата, имеет свои внутренние особенности генезиса, устройства, функционирования и развития. У нее своеобразные отношения с внешним для нее миром (как языковым, так и внеязыковым), специфические функции в нем; соответственно – специфические парадигмы, в которые входит эта система и ее отдельные проявления. Поэтому и внутреннюю сущность всего текстового пространства анекдотов (макроуровень) и текста отдельного анекдота (микроуровень) составляют специфические структуры.

Как всякое сложное языковое явление, русский анекдот может описываться (моделироваться) в разных аспектах, образующих разные его парадигмы: историко-диахронном, социолингвистическом, психолингвистическом, когнитолингвистическом, лингвоэстетическом, лингвосемиотическом, лингводидактическом (например, занимательные материалы для школы) и т.п.

Можно дать такой общий совет. Ресурс для шутки – юмористическую идею – следует искать в объекте (виновнике) шутки. Над кем (чем) хотите посмеяться, в том и ищите смешное.

Список литературы

1. *Белянин В. П., Бутенко И. А.* Живая речь: (Словарь разговорных выражений). М. : ПАИМС, 1994. 192 с.
2. Игра // Словари и энциклопедии на Академике. Энциклопедия культурологии [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_culture/362 (дата обращения: 20.01.2014).